

COMPETÊNCIA INFORMACIONAL PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO ESTRATÉGICO: abordagem de interação entre a Ciência da Informação e a Administração através da simulação empresarial competitiva

Fernando Antônio de Sousa Pereira*

Aida Varela Varela**

RESUMO

O estudo focaliza o tema da competência informacional para o desenvolvimento do pensamento estratégico, através da simulação empresarial competitiva. Trata-se de um estudo de caso com a adoção do método da pesquisa participante, para avaliar, à luz do referencial de Gramigna (1993, 2006) e dos parâmetros sobre competência informacional da ALA (1989), os resultados da usabilidade das pesquisas informacionais desenvolvidas nos trabalhos da simulação, da aprendizagem, da análise e do desenvolvimento da competência para a resolução de problemas entre os estudantes de Administração de Empresas. O respaldo teórico da Ciência da Informação, da Administração e das Ciências Cognitivas, poderá contribuir para a ampliação de ações interdisciplinares entre essas ciências.

Palavras-chave: Competência informacional. Pensamento Estratégico. Simulação Empresarial Competitiva.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem o objetivo de fomentar o uso da competência informacional para o pensamento estratégico em uma experiência no ensino da Administração de Empresas através da simulação empresarial competitiva, tomando como referência as contribuições da Ciência da Informação, da Cognição em uma interseção com a Administração.

O modelo de Simulação que será apresentado é objeto específico de uma pesquisa de mestrado no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal da Bahia (UFBA) que desde 2003 está em desenvolvimento e em aplicação na Universidade Católica do Salvador (UCSal), especificamente na Escola de Administração de Empresas (EAE), como trabalho de conclusão de curso para obtenção do grau de Bacharel em Administração de Empresas.

A partir da segunda metade do Século XX, como decorrência das dinâmicas complexas dos novos paradigmas tecnológicos, econômicos e sociais, surgiram as primeiras adoções de modelos simulados para a reprodução da “realidade” em ambientes educacionais, mais

*Universidade Federal da Bahia. Mestrando do PPGCI/UFBA. E-mail: ffernandoantonio@hotmail.com

**Universidade Federal Bahia. Profa. Adjunta e Vice-coordenadora do PPGCI/UFBA. Doutora em Ciência da Informação. E-mail: varela1946@hotmail.com

precisamente a partir da década de 1950, inicialmente nas universidades americanas, onde se desenvolveram os primeiros “jogos de empresas”. Tais abordagens e modelos foram adotados, especialmente, na esfera da gestão organizacional. Porém, alguns autores de jogos de empresas e simulações, também os denominam como simulação de gestão, simulação empresarial, simulação de planejamento, simulações competitivas, entre outras, como denominações sinônimas. Conforme Gramigna (2006, p.13), “[...] nos anos 80, teve início a difusão dos jogos e simulações no Brasil, [...] e] eram poucas as organizações e instituições que adotavam tal prática”. A princípio, os jogos costumavam ser mais utilizados em treinamento e capacitação para o redirecionamento do comportamento e atitudes grupais. Desse modo, essa experiência fez com que, os jogos e simulações empresariais se tornassem uma alternativa didática viável e utilizada em várias instituições brasileiras de ensino superior tais como USP, FGV, UFRJ, UNESP, UFSC, UCSal, entre outras. Como um método caracterizado pela aprendizagem vivencial, acrescentando as técnicas de ensino tradicionais o caráter lúdico e cognitivo dos jogos e simulações, em ambientes participativos e centrados no estudante, proporciona uma aprendizagem mais efetiva, dinâmica e flexível fora do ambiente exclusivo da sala de aula, incentivando a experimentação e a internalização de indicadores de competências.

O que diferencia o jogo simulado do real é que, neste último, as sanções são reais e podem custar a perda de cargos, prestígio e trabalho. Na situação simulada, ao contrário, as pessoas que erram são encorajadas a tentar novamente, já que no erro e na vivência há chances maiores de aprendizagem. A adoção de simulações permite que os estudantes representem papéis, no quais desempenham atividades e tomam decisões na ocupação de cargos e funções de gestão organizacional, podendo ser desenvolvidas em ambientes virtuais, a exemplo dos treinamentos de pilotos em simuladores de vôo.

2 SIMULAÇÃO EMPRESARIAL COMPETITIVA

Considerando-se as diversas abordagens sobre a simulação empresarial, e tomando-se como base as diretrizes gerais para o estágio supervisionado no ensino superior apontadas na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9.394/96 de 20/12/96, a implantação da disciplina Estágio Supervisionado II – Simulação Empresarial Competitiva da UCSal/EAE tornou-se obrigatória para a conclusão do curso e obtenção do título de Bacharel em Administração com habilitação em Administração de Empresas.

A ementa da referida disciplina trata de atividades de estágio com prática intensiva de simulação empresarial e jogos de empresas, envolvendo o processo de tomada de decisão nos vários campos da Administração, com vivências e pesquisas conceituais e práticas, utilizando-se de recursos de simulador em planilha eletrônica, tendo como objetivos propiciar aos participantes experiências de aprendizado, avaliando na prática as teorias aprendidas nas diversas disciplinas do curso, pautando suas decisões dentro de padrões competitivos empresariais e éticos, valorizando a gestão participativa, desempenhando os papéis de empreendedores, gestores de empresa e consultores, semelhantes ao mundo real. A disciplina tem como expectativa o desenvolvimento de competências e habilidades específicas, como: a formação humanística, o pensamento crítico e global; o raciocínio lógico, a compreensão do todo administrativo, sistêmico e estratégico; a identificação e resolução de problemas; a articulação do conhecimento sistematizado com a ação profissional; o exercício da criatividade, a intuição, a percepção, como formas laterais de pensamento e de aprendizagem.

As atividades previstas para a disciplina consideram os setores que compõem a estrutura da empresa simulada, em quatro pilares: Direção Geral, Direção Industrial, Direção Comercial e Direção Administrativa e Financeira, sendo estas atividades divididas em sete etapas que integram o processo de simulação executado durante o semestre letivo. Em cada etapa da simulação são necessárias pesquisas, com busca e seleção de informações essenciais, através dos diversos canais, fontes formais e informais de informação, nos diversos ambientes externos e internos da organização. Para tanto, ao longo dessa experiência, observa-se a relevância do desenvolvimento, não apenas de competências específicas da Administração, mas também o desenvolvimento da **competência informacional**, compreendendo-a como base para o pensamento estratégico. Nessa disciplina deseja-se que o estudante adquira competência informacional, tomando por base as orientações da UNESCO de que a Educação deve estar centrada no **“Aprender a aprender; Aprender a fazer; Aprender a viver juntos e Aprender a ser.”**

3 DELINEAMENTO DA PESQUISA

Nessa perspectiva, selecionou-se como **objeto desta pesquisa** a avaliação dos resultados de uma intervenção com atividades de desenvolvimento da competência informacional entre os estudantes. O estudo se caracteriza como um estudo de caso com adoção do **método da pesquisa participante**, já que o pesquisador é o próprio docente da disciplina. Com os resultados se buscará responder em que medida **essas** atividades

proporcionaram aos estudantes uma compreensão sobre a importância da competência para a recuperação e o uso da informação na atuação do administrador. Como **hipótese**, acredita-se que tais atividades propiciarão o fortalecimento da aprendizagem e das ações de identificação, de recuperação, de organização e de uso da informação para o desenvolvimento, elaboração e execução do planejamento e da gestão estratégica.

Os **objetivos** desta pesquisa consistem em avaliar a compreensão dos estudantes acerca da importância dessas ações de busca e uso da informação, assim como a maneira pela qual eles elaboram as pesquisas, localizam e obtêm as informações. Além disso, também se buscará verificar quais os ambientes, canais e fontes de informação são mais utilizados pelos estudantes nesse processo. Tal pesquisa se **justifica** na medida em que a atual explosão informacional exige o domínio quanto ao uso das informações que estão na base do desenvolvimento econômico, tecnológico e social. Isso requer o desenvolvimento de novas práticas pedagógicas, baseadas em abordagens cognitivas associadas a modelos de aprendizagem que envolvam, além dos conhecimentos específicos de gestão, aqueles relacionados ao âmbito dos recursos da tecnologia da computação e da informação. Identifica-se que no ensino da Administração, ainda persiste uma visão reducionista quanto aos saberes especializados da Ciência da Informação e da sua contribuição para o fortalecimento da competência informacional entre os administradores, gestores e estudantes de administração, oportunizando o sucesso de suas atividades profissionais.

4 INTERLOCUÇÃO ENTRE A CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS COGNITIVAS

O campo da Administração, ao reconhecer a importância estratégica da informação, se restringe a pensar sobre a aplicação de sistemas informatizados nos ambientes organizacionais. Entretanto, as organizações com uma cultura estratégica mais amadurecida apontam com clareza a necessidade de seus profissionais estarem atentos ao ciclo informacional para os processos analíticos.

Com o advento da sociedade da informação e do conhecimento, um novo modelo organizacional passou a ser visualizado, no qual, conforme defendem Hamel e Prahalad (1995), as diversas tarefas demandam a seleção de informações especializadas, como recursos fundamentais para a tomada de decisão e gestão estratégica. Para tanto, são necessários mecanismos de coleta, tratamento e disseminação da informação, o que leva a conclusão que chegou Tavares (2000) de que a natureza do processo decisório influencia e é influenciada pela agilidade na obtenção de informações. Embora cada modelo de gestão tenha

características distintas, pode-se observar que todos eles apresentam a necessidade de informações, sinalizando uma área de interseção entre a Administração, a Ciência da Informação e da Cognição. Analisando esses aspectos, conclui-se que o processo estratégico e competitivo é dependente do próprio pensamento estratégico, que, por sua vez, exige o desenvolvimento de competências para identificar, localizar e utilizar informações relevantes e consistentes, que subsidiem o processo de construção do conhecimento. Nesse sentido, é que Varela (2007, p. 19) caracteriza a sociedade contemporânea como aquela que “[...] busca o conhecimento e novos modelos que possibilitem interpretar e compreender o mundo.”

Os conhecimentos construídos estão em permanente estado de reconstrução, já que na vida em sociedade é comum nos depararmos com situações que desestabilizam esses conhecimentos anteriormente adquiridos. Conforme Le Coadic (1996), nosso estado de conhecimento, quando apresenta algum limite, caracteriza-se como um estado anômalo de conhecimento, o que motiva nossa busca por informações para superação dessa anomalia, resultando em um novo estado de conhecimento. Por outro lado, o excesso de informação na atualidade tem gerado a ansiedade por informação, frente à importância do controle do volume extraordinário de informações produzidas cotidianamente, como também frente à ausência de habilidades e competências para identificar, localizar e utilizar essas informações, esclarecendo assim, que diante dessa situação, emerge a idéia de que pessoas com competência para lidar com esse grande volume de informações são aquelas capazes de perceber quando precisam de novas informações, de saber como e onde encontrá-las e, em especial, em como utilizá-las com eficiência. Esse é um aprendizado necessário para que se possa enfrentar com sucesso os desafios da sociedade contemporânea, na qual incluem-se os desafios da Administração nos tempos atuais. Nesse espírito, a American Library Association (ALA), ciente do crescimento extraordinário da produção informacional, especialmente acelerado pelo veloz desenvolvimento das tecnologias da comunicação e informação, estabeleceu o conceito de competência informacional, como aquela que representa a capacidade de reconhecimento de uma informação necessária, apresentando habilidade para localizar, avaliar e usar efetivamente essa informação. Enfim, a ALA (1989) define como pessoas competentes em informação aquelas que são capazes de aprender a aprender, pois elas sabem como o conhecimento é organizado, como encontrar a informação e como usá-las, revelando-se como pessoas preparadas para a aprendizagem ao longo da vida.

Assim, novas demandas surgiram em relação à Educação, dando-se destaque aos temas ligados à centralização no usuário da informação e em seus processos de construção de conhecimento a partir da busca e utilização da informação. Conforme Dudziak (2002), isso

tornou necessária a atuação cooperativa entre os ambientes de informação e educacionais, colocando em evidência a importância de novas práticas dialógicas entre docentes e discentes, como também envolvendo os profissionais da área da informação, inseridas num ambiente educacional de maior abrangência.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação voltada para a competência informacional deve buscar a socialização do acesso e uso da informação para a geração do conhecimento e conseqüente aprendizagem. Em decorrência da compreensão das necessidades informacionais para se atuar frente à complexidade da gestão empresarial e estratégica, é desenvolvida a experiência da disciplina Simulação Empresarial Competitiva, que tem como centro o desenvolvimento da competência informacional para o pensamento estratégico, promovendo a aprendizagem autônoma, com a mediação docente e sessões de orientação especializada, além do desenvolvimento de outras habilidades e competências.

O reconhecimento da importância estratégica da informação no mundo globalizado torna relevante o desenvolvimento da inteligência competitiva nas organizações, que não devem ficar restritas a aplicação de sistemas de informação automatizados, contando também com profissionais proficientes na busca e uso da informação, que atuem em colaboração com profissionais da área da Informação, para o sucesso das atividades de gestão estratégica.

Assim, acredita-se que o estudo em curso, que se desenvolve sob as bases teóricas da Ciência da Informação, ao tornar evidente a importância do desenvolvimento de competências informacionais na formação dos profissionais de Administração, poderá apontar o caminho da expansão das ações interdisciplinares entre esses dois campos científicos.

REFERÊNCIAS

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION (ALA). Presidential Committee on Information Literacy. **Final report**. Chicago: ALA, 1989. Disponível em <[HTTP//WWW.ala.org/ala/acrl/acrlpubs/whitepapers/presidential.cfm](http://www.ala.org/ala/acrl/acrlpubs/whitepapers/presidential.cfm)>. Acesso, 15 set. 2008.

BRASIL. Lei n. 9394 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/19394.htm>. Acesso em: 19 out. 2008.

DUDZIAK, Eliasabeth A. Information literacy education: integração pedagógica entre bibliotecários e docentes visando à competência em informação e o aprendizado ao longo da vida. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS, 2002, Recife.

GRAMIGNA, Maria Rita Miranda. **Jogos de empresa**. São Paulo: Pearson, 1993; 2006.

HAMEL, Gary; PRAHALAD, C. K. **Competindo pelo futuro**. Rio de Janeiro: Campus, 1995.

LE COADIC, Yves-François. **A Ciência da Informação**. Brasília:, Briquet de Lemos, 1996.

PEREIRA, Fernando Antônio de Sousa, **Estágio Supervisionado II, Manual orientativo do aluno**. Escola de Administração, UCSal. Salvador: BA, 2009.1

TAVARES, Mauro Calixta. **Gestão estratégica**. São Paulo: Atlas, 2000.

VARELA, Aida. **Informação e autonomia: a mediação segundo Feuerstein**. São Paulo: SENAC, 2007.